



19 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

12 **Off nlegungsschrift**
10 **DE 198 02 684 A 1**

51 Int. Cl.⁶:
G 06 F 19/00
// G06F 161:00

21 Aktenzeichen: 198 02 684.6
22 Anmeldetag: 24. 1. 98
43 Offenlegungstag: 17. 12. 98

DE 198 02 684 A 1

Mit Einverständnis des Anmelders offengelegte Anmeldung gemäß § 31 Abs. 2 Ziffer 1 PatG

71 Anmelder:
Gmeiner, Michael, 77704 Oberkirch, DE; Gmeiner,
Herbert, 77728 Oppenau, DE

72 Erfinder:
Antrag auf Nichtnennung

56 Entgegenhaltungen:
WO 95 30 944 A1
WO 93 23 125 A1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

- 54 **Comerzielles Spiel mit Globaler Vernetzungsmöglichkeit, wo nur Spielanteile gewonnen werden, die vom Hersteller in Umlauf gebracht wurden**
- 57 1.) Spiel mit globaler Vernetzungsmöglichkeit.
2.) Es können nur Spielanteile gewonnen werden, die alleine vom Hersteller ausgegeben wurden.
3.) Mit jedem Spiel das gewonnen wurde, steigt der Wert der Cipekarte.
4.) Jeder Spieler kann Anteile von seinem Punktekonto durch elektronische Umbuchung verkaufen.

DE 198 02 684 A 1

Jeder Spieler besitzt ein Taschencomputer (Hardware), der mittels einer Datenleitung mit einem oder mehreren Mitspielern verbunden wird. Ein Teil der Software ist fest installiert; der Rest auf einem austauschbaren Datenträger, Chipkarte etc.

Auf diesem Datenträger sind z. B. 10 Einzelspiele/Leben als Guthaben verbucht und seine Persönlichen Daten abgespeichert. Jeder Einzelne Spieler versucht dem anderen ein Spielpunkt/Leben durch Gewinn zu nehmen um es bei sich zu verbuchen. Solange ein Spieler keinen Gegner hat kann er seine Spielstärke trainieren in dem er beliebig oft gegen seinen eigenen Computer spielt.

Kommt es zu einem realen Spiel, (zwei Spieler verbunden mittels einer Daten/Steuerleitung) steigt die Spannung weil bei jedem verlorenen Spiel der Wert der Karte beim Verlierer sinkt, beim Gewinner aber gut geschrieben wird (Wertsteigerung). Diese Datenträger müssen so ausgelegt werden, daß sie mehrere hundert gewonnene Spiele verbuchen können.

Wer sein Spielguthaben verloren hat muß sich eine neue Karte kaufen, bzw. aufladen lassen, oder ein Gönner gibt ihm einige Spiele ab, in dem er sie elektronisch von seiner Chipkarte auf die seine umbucht kann.

Szenario

Dieses Spielsystem würde sich in allen Altersklassen sowie Gesellschaftsschichten etablieren, und unter ihnen eine rege Kommunikation herstellen. Auch über Ländergrenzen hinweg kann man weltweit eine Commerzielle Spielstruktur via Internet aufbauen.

1) Man könnte so etwas wie ein dynamisches System aufstellen!

Wenn z. B. ein Spieler mit einer neuen Karte (Anfänger) gegen einen Favoriten spielt und gewinnt der schon über 200 Spiele auf seiner Karte verbucht hat so bekommt er 5 Spiele gutgeschrieben, verliert er so wird ihm nur 1 Spiel abgezogen.

2) Z.B. in Spielhallen steht ein Gerät wo 20 Spieler unterschiedlicher Stärke gegeneinander spielen, mit einem Zufallsgenerator wird der jeweilige Gegenspieler dem anderen zugewiesen, eine echte Alternative zu den Spielhallen mit ihren Automaten.

3) Das System hat eine gute Infrastruktur, so daß man es auch an den Computer anschließen und via Internet Weltweit damit spielen kann.

4) Vom Hersteller wird eine elektronische Bank eingerichtet, die es ermöglicht Gewinn-Überschüsse auf seinem eigenen Konto zu deponieren.

5) Auf Grund dieser Konten wird eine Weltrangliste erstellt und Medien wirksam veröffentlicht.

6) Dieses System bekommt eine große Eigendynamik wenn z. B. nach 20 Millionen verkaufter Chipkarten eine neue Generation von Spielen gestartet wird, und das vorherige gestoppt.

So wird die Zahl der Gladiatoren immer kleiner doch das Punktekonto der übergebliebenen Spieler immer größer.

So können von Jahr zu Jahr die Spiele höher stilisiert werden, die man wie Meisterschaften von Schachspielern kommerziell vermarkten wird.

Dies sind nur einige Beispiele, gemessen an den sogenannten "Gameboys" und den neuen "Tamagotchis" wäre dies, eine Erhebliche Steigerung an Globaler Spielfreude

Zusammenfassung

- 1) Spiel mit Globaler Vernetzungsmöglichkeit.
- 2) Es können nur Spielanteile gewonnen werden, die alleine vom Hersteller ausgegeben wurden.
- 3) Mit jedem Spiel das gewonnen wurde steigt der Wert der Chipkarte.
- 4) Jeder Spieler kann Anteile von seinem Punktekonto durch elektronische Umbuchung verkaufen.

Patentansprüche

Commerzielles Spiel mit Globaler Vernetzungsmöglichkeit, wo nur Spielanteile gewonnen werden, die vom Hersteller in Umlauf gebracht wurden und durch ein elektronisches Spielerkonto zurückgeführt werden, um anschließend eine kommerzielle Vermarktung durchzuführen, **gekennzeichnet durch** folgende Merkmale:

- a) nur Spielanteile gewonnen werden, die vom Hersteller in Umlauf gebracht wurden.
- b) mit jedem Spiel das zwischen zwei Personen ausgetragen wird, der Wert der Speicherkarte auf der sich die Spielanteile befinden, steigt oder fällt, je nach Ausgang des Spieles.
- c) die Spielstärke ständig trainiert werden kann, ohne Spielanteile zu verlieren solange man gegen den Computer spielt.
- d) die einzelne Besitzer Spielanteile durch elektronische Umbuchung verkaufen können.
- e) vom Hersteller eine elektronische Bank eingerichtet ist die es dem Spieler ermöglicht größere Überschüsse seiner Spielanteile auf seinem Konto zu Deponieren.
- f) aufgrund der unter Pos. e) aufgeführten Einrichtung, eine Weltrangliste der besten Spieler vom Hersteller aufgestellt wird, die kommerziell vermarktet werden kann.
- g) daß durch Ausgabe spezieller Spielanteile, Vereine (z. B. Schachclubs) in der Lage sind Ligas zu gründen die National und International via Internet gegen einander spielen.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

- Leerseite -

Funktionsschema: Fig. 1.0

- (1) Unterste Spielebene/ kein verlust von Punkten/ Trainigsspiel
- (2) Spieler gegen Spieler/einfaches Verbindungskabel
- (3) Spielertreffs/ Kontoabfragung/ Mannschaftsspiel
- (4) PC anschluß/ Internet/ Weltweit spielen /Konto betreuen
 Weltrangliste abfragen/ Turniere verfolgen

